ÄVENTYRSSPEL PRESENTERAR
SINKADUS
NR 41
PRIS 10 KR
BRÖDRA-SKAPET
Till Mutant Chronicles
Regler till
KAMPEN OM CITADELLET
SUPER POSTER
En titt på nya
KULT







I begynnelsen var kaos, världen omgavs av mörker och förtvivlan. Ut ur detta mörker steg en man vid namn Nathaniel Durand. Det var han som blev vår räddare, den som visade mänskligheten vägen ut ur den långa stjärnlösa natten och in i ljuset; den förste Kardinalen.

Han sammankallade sina bröder och lade fram de tre grundläggande bud var medlem av Brödraskapet sedan dess svär att leva efter till sina dagars slut och bortom dem.

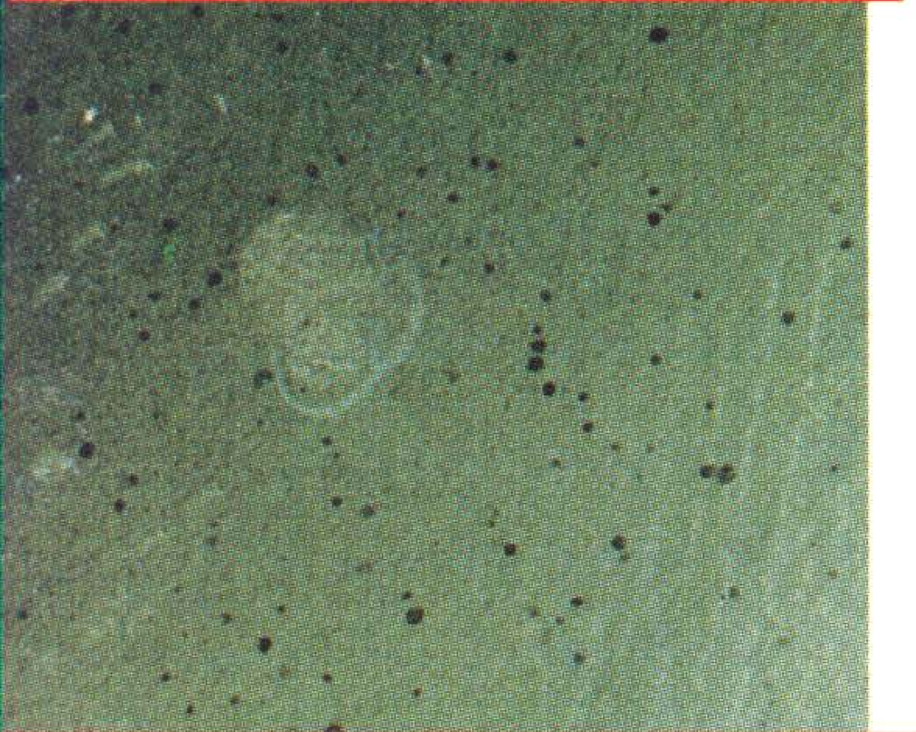
DET FÖRSTA AV DESSA ÄR: Du skall lyda Kardinalen (och de som i Hans namn är Dina överordnade inom Brödraskapet) i allt, för hans visdom är orubblig. På detta sätt kan den sorgliga massa som kallas mänskligheten omskapas till en godhetens styrka.

DET ANDRA ÄR: Du skall rekrytera och uppta andra i Brödraskapet för Brödraskapets och deras egna bästa. Endast genom Missionärerna kan Kardinalens ord spridas till de okunniga. Om så inte sker kommer de som lever i mörkret aldrig att kunna se ljuset.

DET TREDJE ÄR: Du skall ständigt vara på vakt mot den Mörka Symmetrins fruktansvärda influens, såväl i Dig själv som i andra. Goda män och kvinnor kan endast genom outtröttlig vaksamhet gentemot Mörkrets intrång i sina själar hoppas kunna stå emot dess förföriska krafter.

Bröder som följer dess tre bud tjänar Kardinalen och Brödraskapet, och strävar därmed också efter att hjälpa mänskligheten i stort. Dessa välsignade medlemmar kommer att ihågkommas av Kardinalen och Hans lojala bröder i all evinnerlighet.

DEN RENANDE ELDEN



Brödraskapet — bara namnet injagar hopp och fruktan i envar som hör det. Ingen i vår värld kan leva oberörd av Kardinalens heliga Brödraskap, detta oändliga samfund; oändligt i sin kärlek, styrka och visdom.

Brödraskapet har flera ansikten, vart och ett representerande en del av det ärofulla gemensamma mål som kännetecknar Kardinalens Kall — att frälsa solsystemet från den Mörka Legionens fasansfulla härjelser. Hur Bröderna än utför sin uppgift, är det ändå detta mål som hägrar framför dem, även om Kardinalens vägar stundtals må te sig outgrundliga.



Mystikernas Direktorat bekämpar Legionen med hjälp av Konsten, den mystiska kraft som omsluter Kosmos och styr vårt leverne. Med hjälp de fem Aspekterna av Konsten — Kinetikens, Förutskickelsens, Förändringens, Elementens och Mentalismens konster — gör medlemmarna av det Första Direktoratet allt för att upptäcka, utforska och utplåna verkningarna av den Mörka symmetrin. Med sina långa mantlar, heliga artefakter och kraftstabilisatorer utgör de i sanning en imponerande och respektingivande syn.

Men även i det Andra Direktoratet tillåts Konstens krafter flöda ymnigt. Detta är Inkvisitionens Direktorat, där de verkar som i Kardinalens namn med vapen i hand bekämpar den Mörka Legionens skräckinjagande ansikte varhelst det visar sig. I främsta ledet går givetvis Inkvisitorerna själva, dessa imponerande personligheter som med sina mäktiga slagsvärd, förödande missilvapen och kraftfulla magiska ord bemäktigar stå emot det mesta. Men i Inkvisitionens hägn inryms även de reguljära Väpnade Styrkorna, dessa tappra divisioner av offervilliga män och kvinnor som tagit till sin uppgift att utplåna den Mörka Legionens ondskefulla kreatur varhelst i solsystemet de än må visa sig. Eliten av eliten inom Inkvisitionen och de Väpnade Styrkorna får som tecken på detta bära den yppersta av hedersutmärkelser och färdighetsbevis — den klart röda stridsrustning som kännetecknar de Heliga Krigarna.

Det Tredje Direktoratet fyller om möjligt en än viktigare uppgift inom ramen för Kardinalens Kall, nämligen den att sprida Kardinalens ord till alla och envar som famnas inom Brödraskapets hägn — dvs alla människor i hela den bebodda världen. Detta Missionens Direktorat sänder sina missionärer världen runt att predika Brödraskapets budskap av lydnad, renlärighet och hänsyn, för att på detta vis bygga murar mot den Mörka Legionens irrläror. Med sin uppsyn fri från all ondska och i sina utsökt broderade kåpor och mässhakar utgör missionärerna det främsta beviset för Brödraskapets allomfattande visdom och prakt.

Det Fjärde Direktoratet, slutligen, är oljan som får Brödraskapets gigantiska maskineri att snurra vidare friktionsfritt. Administrationens Direktorat omfattar alla de idogt arbetande fromma själar som i «civil» regi främjar Brödraskapets ärofulla sak genom att samordna, administrera, fördela och leda Direktoratens verksamheter. Här samlas en lysande skara av de yppersta ekonomer, jurister, direktörer och ingenjörer för att med sin samlade kunskap föra Brödraskapet framåt mot målet att bli de främsta av de främsta.

Som medlem i Brödraskapet och därmed direkt underställd Kardinalen kan man — trots den hotfulla och riskfyllda värld vi lever i — var fullständigt förvissad om att blott ära, kunskap och trygghet blir ens lott.

SEBASTIAN CRENSHAW

Namnet Crenshaw är legendariskt bland all världens lönnmördare. Ingen Mortifikator i Brödraskapets historia har kunnat uppvisa fler lyckade elimineringar av så många välbevakade mål. Legenderna gör gällande att Crenshaw aldrig har misslyckats — åtminstone inte när han jobbat på egen hand. Legenderna talar sanning.



Mortificator-figur från Heartbreaker

Crenshaw är i slutet av de femtio och sinnebilden av en äkta gentleman. Han stammar också från Imperial-klanen Crenshaw, men är sedan länge förskjuten av sin familj som ser honom som sitt svarta får. Hans uppfostran skiner dock fortfarande igenom. Hans markerade och högtravande accent får en att tänka på en svunnen tid fylld av riddare och dystra stenslott, och hans rörelser är lika raffinerade som hans filosofi och intellekt.

Hans mustasch och hår är snövitt, liksom de buskiga ögonbrynen ovan hans glittrande blekblå ögon. Skuggan av ett leende tycks ständigt spela i hans mungipor, och han har alltid något passande visdomsord till hands.

Ute på fältet är han naturligtvis en helt annan man. När Crenshaw drar på sig sin Mortifikator-rustning blir han stel och affärsmässig. Det är inte särskilt ärofullt att lönnmörda en person, men någon måste göra det och eftersom han uppenbarligen har både mage och talang för det, så gör han det.

Här ser vi Crenshaw i den typiska Mortifikator-rustningen. På ryggen bär han två Mortis-svärd, och i höger hand håller han en Punisher-pistol — ett vapen han personligen föredrar framför Nemesis-pistolen. I pannan och på bägge axelplåtarna syns Mortifikatorernas cells emblem. I stridsbältet runt midjan förvaras användbar utrustning för fältuppdrag; förutom de synliga gas– och ljusbomber samt änterhaken även sjukvårdsmateriel och extra ammunition. Hjälmen, den s. k. Brödramördaren, har inbyggd kommunikationsutrustning och skyddsfilter.



INKVISITOR NIKODEMUS

Även om alla Inkvisitorer har extremt imponerande kroppsbyggnad, på grund av deras ålderdomliga rustning och fladdrande mantlar, är Nikodemus mer respektingivande än de flesta. Han är en bredaxlad, lång man, och hans atletiska byggnad speglas även i det sätt som hans rustning specialbyggts för att rymma hans massiva kropp. Inkvisitorns anletsdrag döljs vanligtvis bakom den slutna hjälmen, och det är så han vill ha det.



Inkvisitor-figur från Heartbreaker

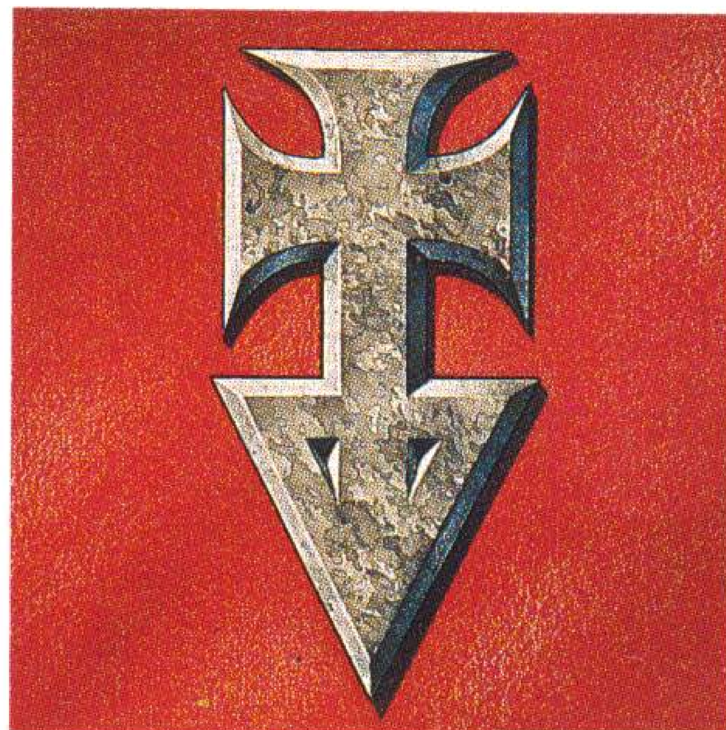
Nikodemus är en mycket känslosam person, och han trivs bakom sin mask, förvissad om att hans ansikte inte kan förråda honom. Detta hindrar honom emellertid inte från att använda sin dova, kraftfulla stämma när det behövs.

Han är en enkelspårig man. Allt han har för ögonen är förgörandet av den Mörka Legionen. Han har vigt hela sitt liv åt detta och har inte mycket till övers för de som inte gjort detsamma. Trots allt, vad kan vara viktigare än att rädda hela mänskligheten?

De som arbetar under Nikodemus får ofta smaka hans vrede, eftersom han är snar till ilska och sen att förlåta. De som svikit hans förtroende har klokt nog sökt förflyttning till någon annan gren inom Brödraskapet, annars hade de troligen slutat i krematorierna. Få personer vågar sakna dem.

Här ser vi Nikodemus i sin rustning — en Inkvisitor Majores rustning, men dessutom med den röda mantel och kåpan som tecken på Nikodemus ställning som Ärkeinkvisitor. På axelskydden och Inkvisitionsstolan syns Brödraskapets emblem, som även går igen i guldkorset över hjärtat. I änden på den förgyllda platinakedjan hänger Codex Cardinalis i Mortifikatorernas utförande. Det stora bältesspännet innehåller en miniatyr av Inkvisitorernas Codex, och de övriga spännena rymmer annan användbar utrustning.

Beväpningen är Inkvisitorers standardvapen, en AC-40 Justifier, och bakom det långa patronbältet kan man även skymta Nikodemus Nemesis-pistol.



BRÖDRASKAPET

SKADA

5 4 3 2 1

NIKODEMUS

Brödraskapet använder två stycken korporationsbrickor. De får välja om de vill utföra sina handlingar när den första dras eller när den andra dras.

CRENSHAW

SKADA

5 4 3 2 1

POÄNG

0	10	20	30	40
50	60	70	80	90
100	110	120	130	140

0	1	2	3	4
5	6	7	8	9

EXTRAHANDLINGAR

0	1	2	3	4	5	6

RANG	POÄNG	EXTRA HANDL.	TÄRN.
1	0–9	0	
2	10–24	1	
3	25–44	1	
4	45–69	2	
5	70–99	2	
6	100–129	3	

KREDITER

0	1	2	3	4
5	6	7	8	9
10	11	12	13	14
15	16	17	18	19
20	21	22	23	24

KOMMANDO

När du använder denna Konst får du göra en valfri handling med vilken Legion-figur som helst som står i samma sektor som du eller sänka hans rustning med 1. Du kan även använda Kommandot mot en Doomtrooper, men då måste du slå en "träff" med en tärning av samma färg som motsvarar din rang.

EMPATI

När du använder denna Konst upphävs automatiskt resultatet av en attack som just gjorts mot en av dina figurer.

SLAG

När du använder denna Konst får du göra en vanlig Skjutvapenattack med 4 tärningar av samma färg som motsvarar din rang.

SKÖLD

När du använder denna Konst höjs din rustning automatiskt med 1 under resten av stridsrundan.

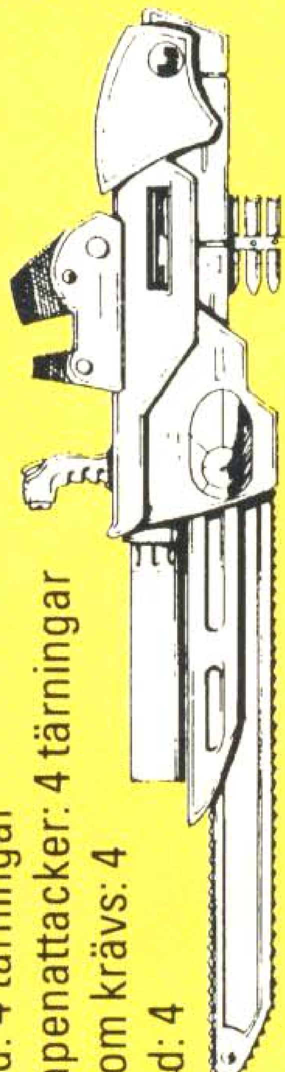
NÄRVARO

När du använder denna Konst får du titta på samtliga styrkekort i de sektorer som gränsar till en sektor där en av dina egna figurer står.

FÖRANING

När du använder denna Konst får du titta på en spelares samtliga Doomtrooperkort eller hans Hemliga Uppdragskort.

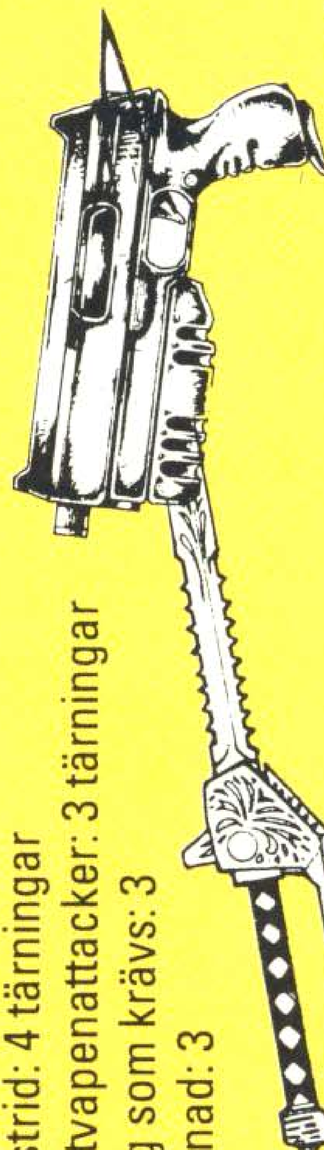
JUSTIFIER



Justifiern är en lätt kulspruta som försetts med en kedjebajonett. Den hålls i en hand och är lika dödlig i närstrid som i eldstrid. I närstrid fungerar den som ett Violatorsvärd (se specialreglerna i Regelboken).

Närstrid: 4 tärningar
Skjutvapenattacker: 4 tärningar
Rang som krävs: 4
Kostnad: 4

MORTISCOMBO



Mortissvärdet är Mortificatorernas eget specialvapen, och tillsammans med Doomtroopernas vanliga Punisherpistol ger det Mortificatorn en extremt dödlig närstridskombination.

Närstrid: 4 tärningar
Skjutvapenattacker: 3 tärningar
Rang som krävs: 3
Kostnad: 3

KONST-KORTEN

Brödraskapet använder Konst-kort i stället för Doomtrooperkort. De fungerar precis som vanliga Doomtrooper-kort, dvs. de får användas precis när som helst, men varje kort får bara användas en gång. När man spelar ut kortet väljer man vilken av Konsterna som används, och den andra kan i så fall aldrig användas.

NYHETER:

Sinkadus utges av Target Games AB, box 4628, 116 91 Stockholm.



ALVER

Alver är en regel– och kampanjmodul som ingående beskriver de odödliga alverna i *Drakar och Demoners* värld, främst med beskrivningar av allt du behöver veta när du skapar en rollperson som är alv — spelvärden, särskilda förmågor och färdigheter, klädedräkter och tatueringar, symboler och namn, droger och vapen, artefakter och frisyrer, seder och bruk, bosättningar till havs, i underjorden och i trädkronorna, yrken och karaktärsdrag. Du finner beskrivningar av sex olika alvsläkten — de underjordiska grottalverna, de havslevande gråalverna, de mäktiga högalverna, injir – slätternas vandringsfolk, de mer mänskliga mörkeralverna, samt naturligtvis även de klassiska skogsalverna, fast lite annorlunda än vad du kanske vant dig vid…



Alver är på 64 sidor och ser ut ungefär som *Drakar och Demoner*-produkterna brukar göra. Johan Sjöberg och Michael Stenmark har författat, Håkan Ackegård har illustrerat i sin karakteristiska fantasystil och Svante Rendahl har gjort de snygga kartorna. Priset ligger på cirka 90-100:–



BRÖDRASKAPET

Detta är den första modulen till rollspelet *Mutant Chronicles*, en bok på 80 sidor i samma format som rollspelet (US Letter). Åtta sidor är i fyrfärg och avbildar personer aktiva inom Brödraskapet. Supplementen till *Mutant Chronicles* kommer alla att läggas upp på ungefär samma vis som rollspelet självt, med en regeldel som huvudsakligen behandlar rollpersonen, samt en omfattande kampanjdel som beskriver temat för modulen.

Och i Brödraskapet får du sålunda kompletta regler för hur du skapar en rollperson som tillhör Brödraskapet, med bl. a. 14 nya yrken (bl. a. inkvisitor, mortifikator, helig krigare, mystiker, ärkeängel och valkyria) och nya tabeller för uppväxt– och särskilda händelser. Precis som i Drakar och Demoner-supplementen presenteras även ett antal arketyper på personligheter inom Brödraskapet, samt ett antal nya färdigheter.

Ett viktigt kapitel är givetvis det som behandlar Konsten. Fyra nya aspekter presenteras: Elementens, Mentalismens, Exorcismens och Manipulationens Konster, med sex formler till varje, vilket ger ett mångsidigt och användbart utbud.

Därefter följer själva kampanjdelen, med en beskrivning av de Fyra direktoraten (Brödraskapets organisation) och Katedralerna, utdrag ur Codex Cardinalis, samt porträtt av ett antal kraftfulla ledargestalter inom Brödraskapet, bl. a. Kardinal Durand XVII själv. Givetvis finns också ett omfattande utrustningskapitel, där de olika förgreningarnas speciella utrustning beskrivs samt ett stort antal artefakter och nya vapen.

Modulen avslutas med *Symmetrins hjärta*, ett utförligt äventyrsuppslag där man ger sig av in i Venus djungler för att bekämpa Inkvisitorn Marcon Primus, en avfälling från Brödraskapet.

Utseendet påminner om rollspelets, med mycket illustrationer och skönlitterära texter i marginalspalterna.

Brödraskapet har skrivits av vår amerikanske medarbetare Matt Forbeck och illustrerats i huvudsak av Paul Bonner, Peter Bergting, Paolo Parente och Lars Nordbeck. Den skall finnas ute i butikerna samtidigt som det här numret av *Sinkadus*. Priset ligger på cirka 150-180:–

ALAKHAI TALAR

"Jag tycker era spel är helt suveräna! Fråga: kommer ni att sälja Blood Berets-gubbar löst?" — Pär Fahlgren, Byske

ALAKHAI: Du kan redan nu köpa flera tennfigurer, bl. a. Klansmän, Golden Lions, Venusian Rangers, legionärer och Pretorian Stalkers, som kan användas i Blood Berets. Bauhaus-gubbarna beskrevs i spelet och Pretorian Stalkers i Sinkadus #39, och mer kommer framöver!

"Stort plus för skumgummi-inlägget i Blood Berets-boxen och för brickorna som var lätta att få isär. Boxen var lagom stor. 'Idén' med datorspel verkar intressant." — Johan Wennberg, Gävle

ALAKHAI: Vi jobbar oförtrutet vidare med dataspelen. I dag ringde t. ex. de amerikanska konstruktörerna och ville ha skisser över en rymdhamn. Mer säger vi inte…

"*Mutant Chronicles är skitkul.*" — Markus Lindgren, Umeå

"Jag vill veta mer om Mutant Chronicles. Plus kommande äventyr till Mutant RYMD." — Claes Thorén, Björneborg

ALAKHAI: Mutant Chronicles Rollspelet innehåller det mesta du behöver veta för att komma igång och spela och finns ute i butikerna nu. Där har det ersatt Mutant RYMD i prislistorna, och de äventyr som görs i framtiden kommer att göras till Mutant Chronicles, men går med modifikationer även att använda till RYMD.

Från Tyskland…

… har det kommit hundratals brev med synpunkter på "Red Berets", som Blood Berets heter där:

"Ich bin einfach sprachlos!" — Morhardt Christoph, Salzgitter

"Red Berets ist ein wirklich gelungenes Fantasy-spiel. Ich warte schon gespannt auf neue Missionen + Figuren!" — Michael Kramarenkoff, Nürnberg

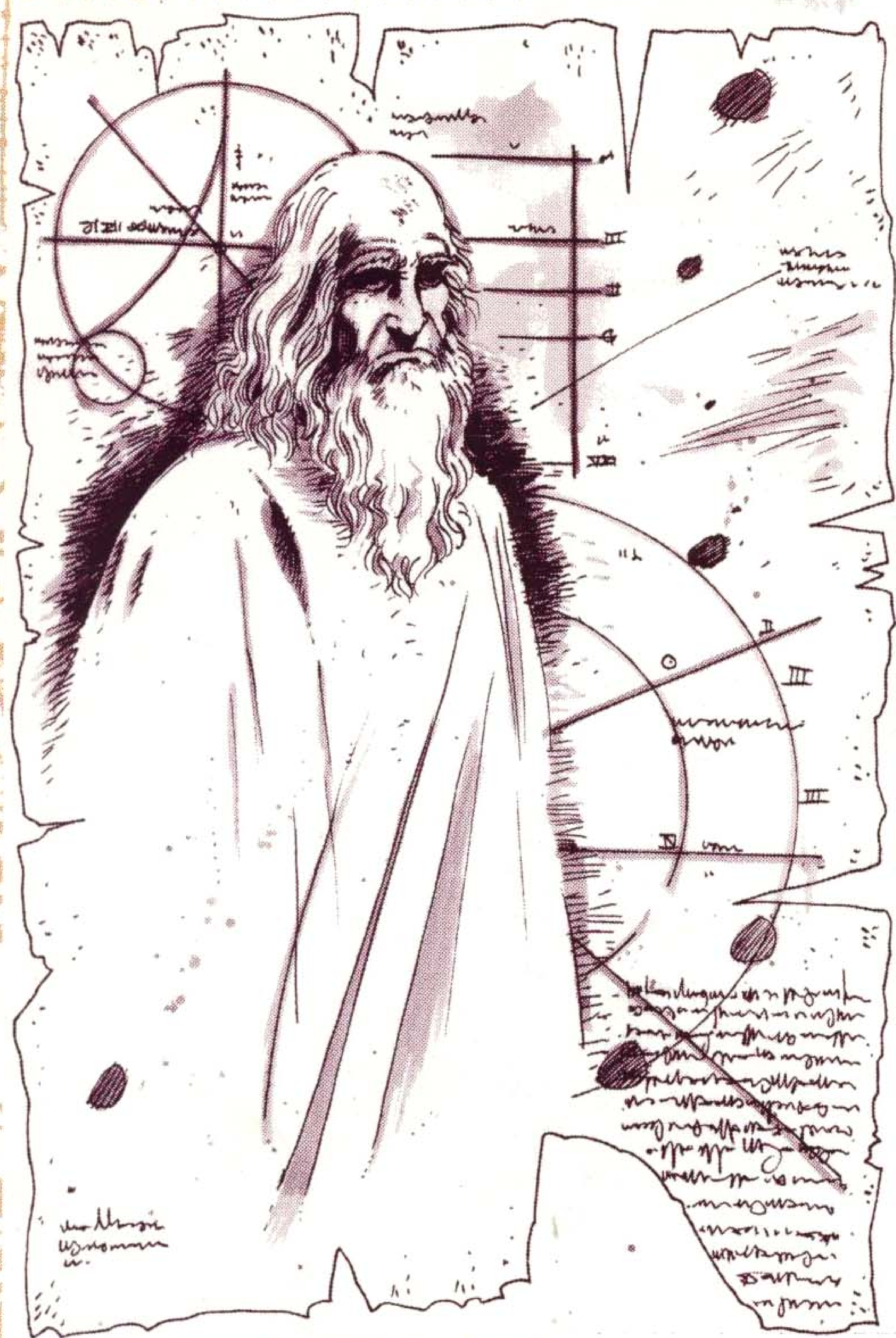
"…the Red Berets miniatures could be a little more detailed. Their faces look like the faces of the undead they are fighting against. Please produce the RPG as fast as possible! I'm already waiting!" — Robert Bannert, Mainz

Alakhai: Blood Berets var bara det andra plastfigur-spelet vi gjorde, och självklart höjs kvaliteten successivt.

SYMMETRIN HAR SEGRAT!

Vår Mörka Symmetri har framgångsrikt smugit in några felaktigheter i Mutant Chronicles Rollspelet. På sidorna 141–142 i svenska MCR finns en tabell över Särskilda händelser, där alla händelser har markerats med ‹•›. De händelser som skall ha sådana är: #2–#4, #11, #13, #25, #26, #29, #30, #32, #34–#37, #39 och #40. I amerikanska MCR är det dock rätt.

I amerikanska MCR har bilderna på vapnen SR-50 (sid 187) och M606 (sid 195) blivit omkastade. I den svenska upplagan är det dock rätt.



KULT™

DEN SISTA CYKELN

Rebecca Martinique

Redan som ung väckte Rebecca stor uppmärksamhet. Hennes skönhet drog till sig omgivningens blickar och hennes begåvning och intelligens gav henne möjlighet att framgångsrikt uppfylla sina drömmar. Men hela tiden plågades hon av ett inre mörker.

Hon växte i sina yrkesroller och efter att ha varit framgångsrik modell med internationella uppdrag tog hon steget bakom kameran, för att följa sina konstnärliga impulser. Hennes bilder fångade den moderna tidens smärta och njutning. Hon sammanförde skönhet och fulhet i en förbjuden kombination. Hennes sökande efter nya motiv, nya kontraster, nya provokationer förvandlade henne till en främling för dem hon älskade och hon bröt smärtsamt med sin familj.

"Den första gång jag hörde talas om Den sista cykeln var i den fallne brodern Gregorius anteckningar. I en dröm talade den högste till sin utvalde, och till honom gav han visionen om vad som väntar oss alla. Och så talte han.

'Det skall komma en tid, då illusionerna rasar. Murar skall falla och sanningen uppenbaras. I denna tid skall fruktansvärda änglar vandra denna jord, och i deras fotspår skall elden härska. Mörkrets legioner skall stiga fram ur svarta gränder och ett blodigt krig rasa.'

Detta tecknade Gregorius i sina krönikor, och detta förebådar slutet."

Från Arcanum Metropoli, nedtecknat av Leonardo Da Vinci.

De sju nycklarna

I hjärtat av Demiurgens fängelse vilar det svarta citadellet. Likt en svart fluga, mätt på blod, vakar den över den skapelse som håller mänskligheten fången. Inga tecken på liv kan urskiljas från insidan. Vad som döljer sig på insidan vet endast Demiurgen.

När Demiurgen lämnade sin skapelse förseglade han sitt citadell. Han reste de oseende portarna för att skydda sin skapelse. Dessa portar förseglades med sju lås. Dessa låstes med sju nycklar, sju manifestationer av Demiurgens väsen.

Vad som sedan hände är höljt i dunkel. Inte ens i de Svarta biblioteken finnes kunskap om vad som då tidade.

Enligt legenderna steg Demiurgen ner genom våra fängelser på vägen till Intet. Där förlorade han nycklarna, en efter en. Dessa försvann i dunkla gränder, mörka källare och djupa hav.

DET FÖRSTA SLAGET Så är det präntat på sidor av järn: När Demiurgen försvunnit dröjde hans tjänare inte. De steg fram ur skuggorna och samlades på Skräckens torg. Vid deras fötter myllrade deras horder och legioner.

Så, vid slutet av en tidsålder och begynnelsen av den sista, drabbade makterna samman. Deras härskri ekade i alla världar och förde krig och förödelse med sig. På Elysiums slätter drabbade mänskligheten åter samman, förenade i dödlig dans med arkonter och dödsänglar.

Slaget stod i evinnerliga tider och skördade många själar.

Då steg den Mörka Fursten ut genom de blinda portarna. Hans silhuett avtecknade sig svart och stolt mot himlen, men hans kropp var sargad och bruten. Stumma samlades de herrelösa makterna kring Astaroth, knäfallande i vördnad och skräck.

Mörkrets furste skådade de samlade makterna och han höjde sina armar mot citadellets torn. Mot tårarns sal, där Demiurgens bok av järn vilar. Hans blickar vändes mot hjärtat av Maskinen.

Med mäktig stämma vrålade han sin saknad och ilska mot de stumma rovfåglar som ensamma kretsa de högsta tornen.

Och så talte han: "Vår herre har lämnat oss. Med sju sigill och sju lås har han förseglat maktens fäste. Den sista cykeln har börjat. Detta är slutet."

Med sorg och smärta i sina hjärtan lämnade dödsänglarna och arkonterna Skräckens torg. Med tunga steg återvände de till sina palats och mörka riken. Astaroth steg ner i Inferno och stängde portarna efter sig, för att invänta slutet.

Men även för våra egna förtryckare är hoppet en evigt brinnande låga.

I mörka kammare och tomma salar viskades legenderna om Demiurgen, och om nycklarna. De nycklar som kan öppna citadellet. De nycklar som kan kröna den modige till kung över Maskinen. Till Demiurg.

Döda profeter deklamerade sanningen i Infernos flammande hallar och blinda orakel förutspådde en förödd framtid. Arkonter och dödsänglar forskade i dammiga luntor, sökte i övergivna tempel, för att finna sanningen om Den sista cykeln.

Och så började Jakten.

Sanningen

Demiurgens tjänare insåg att Maskinen inte kunde fungera utan Demiurgen. Världen hade gått in i en slutgiltig fas, som skulle innebära slutet. Maskinen skulle falla sönder och dimensionerna störta samman. Vad som skulle hända de som tjänat Demiurgen var höljt i dunkel.

Det dröjde dock inte länge innan Demiurgens tjänare upptäckte nycklarnas existens. Då nycklarna är direkta manifestationer av Demiurgen påverkar de verkligheten kring sig så att illusionerna runt dem raseras eller förstärks.

Sakta manifesterades nycklarna i mänsklighetens legender. Arkonter och dödsänglar följde deras spår, men nycklarnas natur innebar att de gång på gång förlorade spåret. Jakten fortsatte, i det förgångna, i vår egen tid och i den mörka framtiden.

ASTAROTH I sinom tid nådde även legenderna om nycklarna till Infernos hjärta. Detta fyllde mörkrets väsen med nytt hopp och han samlade sina horder runt sig. Med dessa lämnade han Inferno bakom sig och trädde in i Elysium. Här hoppas han finna vägen in till Tårarnas sal.

Av alla varelser som kämpar om herraväldet över Demiurgens Maskin är Astaroth den mest komplexa. Det är oklart om han kämpar för att bevara illusionen eller om han vill förgöra mänskligheten. Det enda som är säkert är att Astaroth klart och tydligt uttalat en önskan om att ta Demiurgens plats.

Han har ett utbrett nät av agenter som forskar i ledtrådar för att finna nycklarna. Dessa är sammanbundna av ett flertal hemliga sammanslutningar, ledda av liktorer och utvalda mänskliga tjänare.

Astaroth använder sig också av dödsänglarna och deras organisationer. Av dessa är det Gamichicoth som för närvarande åtnjuter det största förtroendet.

ARKONTERNA Efter det förödande slaget mellan arkonter och dödsänglar formades en bräcklig allians mellan Demiurgens trogna tjänare. Arkonterna ansåg sig inte vara mäktiga nog att utmana Astaroth direkt, och de insåg att ett krig med dödsänglarna enbart skulle vara förödande för dem själva.

När arkonterna fann bevisen för att nycklarna skulle vara förlorade inne i fängelset, inne i själva Maskinen, insåg de att deras tid kunde vara kommen. Om de skulle finna nycklarna skulle de själva kunna öppna de blinda portarna och träda in i Tårarnas sal. Där skulle de kunna finna den kunskap som kan ge dem makt att hålla mänskligheten fängslad i all evighet.

Arkonterna insåg snart att det enda sättet att någonsin kunna hitta alla sju nycklarna var att samarbeta. De bildade ett heligt förbund och har sedan dess mer eller mindre hjälpts åt att hitta nycklarna.

Men det finns motsättningar mellan Demiurgens trognaste tjänare. Malkuth och Tipareth har båda dragit nytta av Demiurgens försvinnande för att stärka sina egna ställningar. Än så länge tolereras Tipareths nycker av de andra arkonterna, medans Malkuth för länge sedan hamnat i onåd.

Malkuths outtalade mål är att finna de sju nycklarna och ensam träda in i Tårarnas sal. Med den kunskap hon hoppas finna där tänker hon upplösa fängelset och återge mänskligheten dess gudomliga status.

DÖDSÄNGLARNA Dödsänglarna följer sina egna drömmar. Deras främsta mål är att förgöra Maskinen och förinta mänskligheten. Efter denna apokalyps hoppas dödsänglarna att de skall kunna ordna verkligheten efter sina egna nycker och upprätta ett evigt Inferno i alla sanna verkligheter.

Dödsänglarna är i stort sett okunniga om nycklarnas existens. De används som brickor i spelet av Astaroth och möjligen också av de starkaste arkonterna.

Den enda dödsängel som uttalat söker efter nycklarna är Thaumiel. Denne planerar en konfrontation med Astaroth och Netzach, där det slutligen skall bestämmas vem av dem som är starkast. Även Thaumiel har ett eget nät av agenter spridda i Elysium och Inferno.

Nycklarnas väsen

Det enda man med säkerhet kan säga om de sju nycklarna är att de är manifastationer av Demiurgens väsen. Enligt legenderna representerar nycklarna de sju*aspekter av Demiurgen som användes när Maskinen skapades.

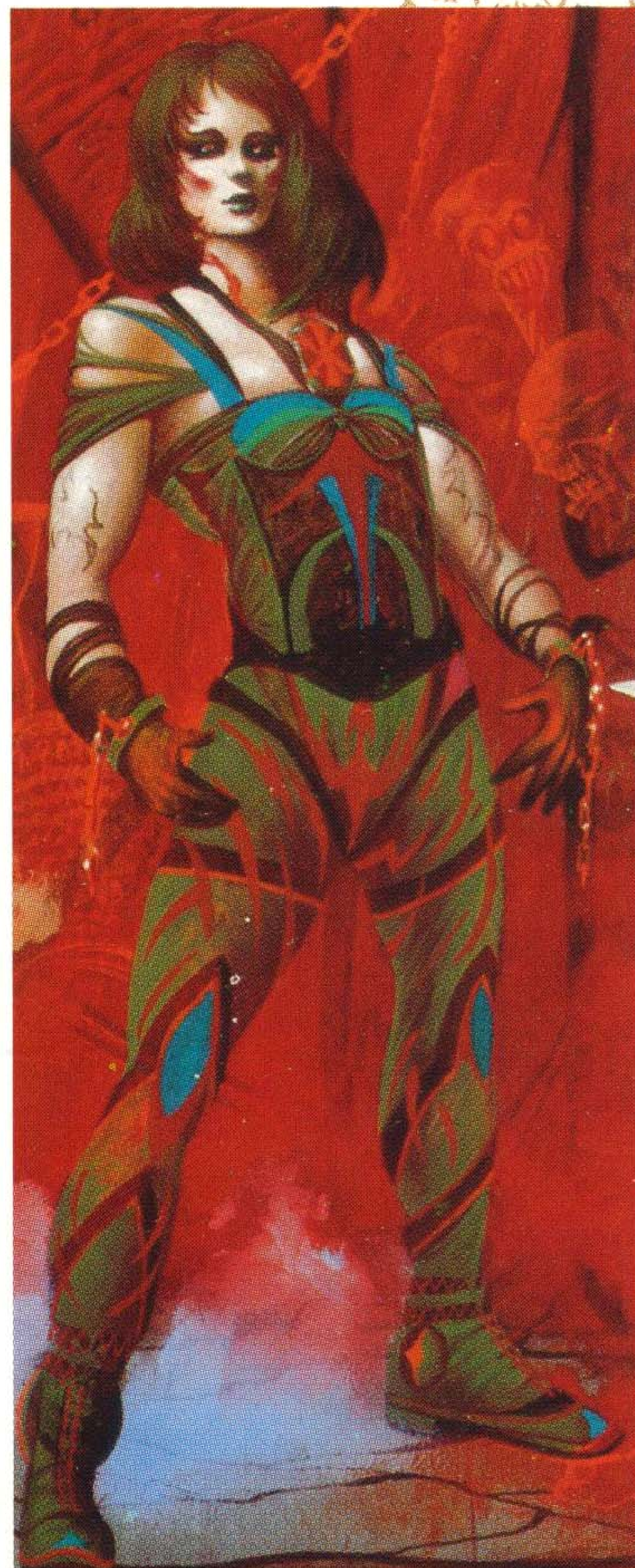
Nycklarnas form varierar med tiden. De kan återfinnas i olika historiska epoker, i olika former. De kan spåras som artefakter, religiösa föremål eller gamla symboler för makt. Det kan vara magiska formler eller kunskap, såsom ny vetenskap eller nya upptäckter. Det finns tillfällen då nycklarna manifesterat sig i personer, som en del av deras odödliga själar.

Nycklarnas krafter

Det finns inga pålitliga källor som kan berätta om nycklarna och deras krafter. Det finns hemliga krönikor som spårat deras manifestationer i mänsklighetens historia och det är endast genom dessa som man kan ana dessa mystiska artefakters krafter.

Endast ett fåtal av nycklarna har återfunnits och det är endast ett par gånger som någon har lyckats kontrollera dess krafter en längre tid. I de flesta fall har upptäckten lett till att mörkrets krafter samlat sina horder och med våld försökt lägga beslag på den åtråvärda trofén.

Det enda som man med säkerhet kan säga om Demiurgens nycklar är att de ger ägaren oanade krafter. Vad som händer om alla sju kombineras vet ingen, men man vet att endast då kan de blinda portarna som förseglar Demiurgens citadell öppnas.



Hennes framgångar förde henne från sitt hemland, till det förlovade landet i väster, till det pulserande New York. Likt hungriga vargar kastade sig konstnärer, kritiker och spekulanter över henne och hon fann det svårt att freda sig mot deras inviter. Hon lovades guld och juveler, skönhet och rikedom. Sakta drogs hon in i en dödlig virvel av vansinniga händelser, en virvel som snart skulle uppsluka hennes odödliga själ.

Rebecca upptäckte snart att det mörker som jagat henne som barn väntat på henne i New York. Det gäckade henne och viskade till henne i mörkret, för att slutligen slå ner på henne likt en rovfågel, slitandes livet från hennes kropp. Men Rebecca hade mycket kvar att lära. För henne var döden bara början…

FAKTAKORT

PRETORIAN STALKERS RANG 1-2

		RUSTNING:	HANDLINGAR:	POÄNG:
NÄRSTRID:	□□□	3	2*	12
SKJUTVAPEN:	■■■■■			

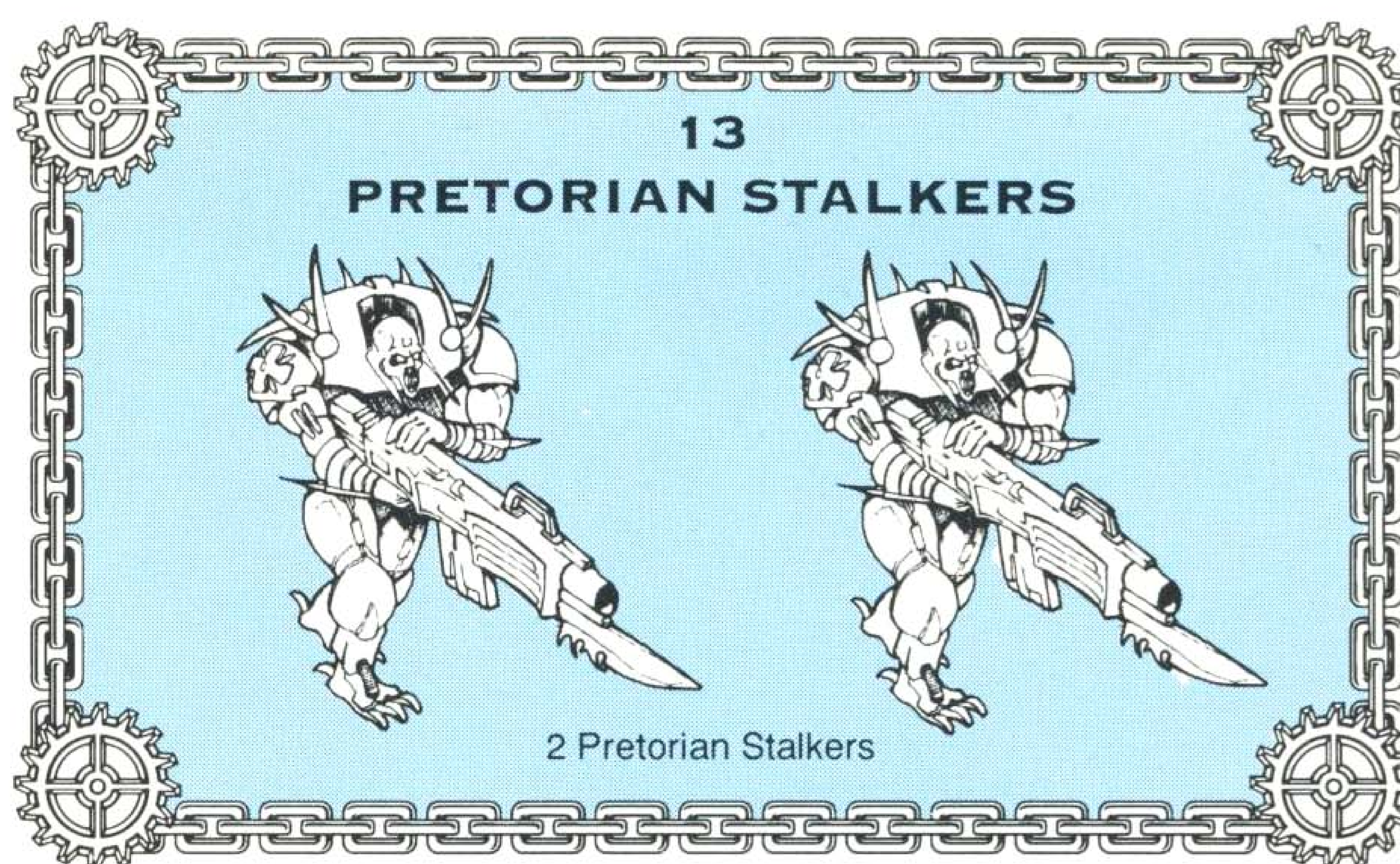
PRETORIAN STALKERS RANG 3-4

		RUSTNING:	HANDLINGAR:	POÄNG:
NÄRSTRID:	□□□	3	2*	12
SKJUTVAPEN:	■■■■■			

PRETORIAN STALKERS RANG 5-6

		RUSTNING:	HANDLINGAR:	POÄNG:
NÄRSTRID:	□□□	4	2*	12
SKJUTVAPEN:	■■■■■			

*: Så länge bägge Stalkersarna är i livet får de göra två handlingar var varje stridsrunda. När den ene eliminerats, skall Legionspelaren dock slå två röda tärningar i början av sin omgång i varje stridsrunda — den kvarvarande Stalkern får göra en handling för varje "träff".



UPPDRAG: ELIMINERA TVILLINGARNA

ORIENTERING: Den Mörka Legionen har skickat in ett elitkommando med ett stridspar bestående av två stycken Pretorian Stalkers — formidabla krigsmaskiner utan motstycke inom den Mörka Legionen. Deras kroppar är teknologiska underverk med motoriserade lemmar och servostyrda konstgjorda organ. Stalkern är en maskin rakt igenom, den enda organiska delen är hjärnan som är inkapslad i krigarens mekaniska huvud. Alla känsliga organ och nervförbindelser är väl skyddade bakom flera lager pansar.

Ditt uppdrag är att eliminera dem bägge innan uppdraget är slut!

UPPDRAG: Du måste eliminera bägge Pretorian Stalkersarna. Samtliga korporationsspelare (ej Brödraskapsspelaren) måste dessutom dra ett Hemligt Uppdragskort.

TIDSGRÄNS: 6 stridsrundor

LEGIONENS RESURSER: Monsterkort 1–10, 12, 13

BELÖNING: Doomtroopers får 3 krediter och Brödraskapet 2 krediter om uppdraget lyckas. Misslyckas de får Legionspelaren 3 krediter.

SEKTIONERNAS NAMN:

1 – Slagfältet
2 – Nekrokamrarna
3 – Algeroths tempel
4 – Efterbrännkammaren
5 – Härdsmältan
6 – Labyrinten
7 – Giftgränden
8 – Semais trappa
















Paul Bonner